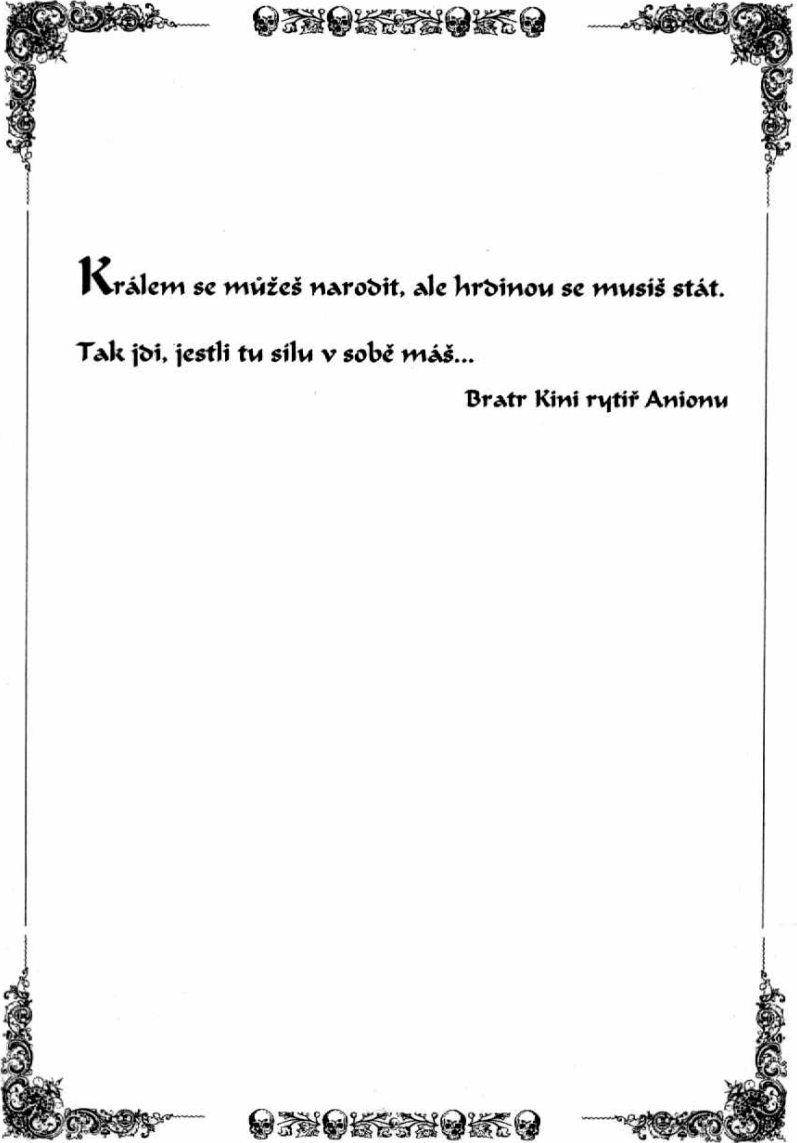




Králem se můžeš narodit, ale hrdinou se musíš stát.

Tak jdi, jestli tu sílu v sobě máš...

Bratr Kini rytíř Anionu

1. Úvod

Děkujeme Vám, že jste se rozhodli pro koupi našeho programu Magic Island. Jde o první český profesionální produkt pro Amigu. Jako takový je chráněn autorským právem a jakékoli šíření programu nebo jeho částí druhým osobám je v rozporu s platnými zákony. Jsme přesvědčeni, že Vy kteří jste si program koupili máte zájem na tom, aby ostatní nezískali hru zdarma pirátským zkopírováním programu. Náklady na tvorbu hry, jejíž vývoj trval 20 měsíců jsou nemalé a stejně tak náklady na distribuci a reklamu dosahují značné výše.

Pirátské kopie zdrazňují další hru a mohou způsobit i to, že Magic Island je nejen první, ale i poslední profesionální českou hrou pro Váš oblíbený počítač.

Nám nezbyvá, než se proti pirátským kopiím bránit.

Každý balíček je unikátní kopií a je možné podle jeho čísla zjistit, odkud nelegální kopie pochází.

Děkujeme Vám za pochopení a přejeme Vám příjemnou zábavu při hraní Magic Islandu...

2. Magic Island historie

Kdysi za dávných věků, když ještě naši předkové neznali lodí ani vorů, ležel si Magic Island utopen uprostřed západního moře. Jeho břehy vytrvale omývaly mořské vlny a mělo trvat ještě mnoho let, než první noha elfa vstoupí na jeho severní pobřeží. Tehdy byl ostrov klidným a tichým místem. Dokonce mnohem klidnějším než dnes. Nežilo zde mnoho zvěře a ta, která tady přebývala byla mírná. Země byla příliš mladá a z větší části plochá jako vodní hladina všude kolem. Pokrývaly ji rozsáhlé lesy a stále zelené louky. Jen na jihu se zdvíhaly mírné pahorkatiny a ostrov měl jen jedny skutečné hory.

Jak běžel čas, tvář ostrova se měnila. Byl postupně osídlen mnoha tvory, z nichž mnozí nehodlali žít v míru. Také země s přibývajícím věkem procházela bouřlivým vývojem. Události začaly mít rychlý spád. Měnilo se podnebí, příroda i poměr sil na ostrově. V zuřivých válkách i docela malých bitvách umíraly tisíce obyvatel ostrova. Mnoho hrdinských činů muselo být vykonáno a mnoho krve prolito, než nadešly mírnější časy.

Dnes známe jejich příběhy jen z vyprávění starců a ze starých knih. Jen díky nim dosud žijí v našich myslích staré časy Magic Islandu. Časy kdy vše bylo možné, kdy svět byl mladý, krutý a krásný. Neskutečně krásný svět plný extrémů: statečnosti, zbabělosti, cti a prodejnosti. Svět čistého dobra a děsivě hrůzného zla. Svět plný tvorů podobných i zcela odlišných lidem, co měli útočiště na mladém nevybouřeném ostrově. Mnozí z nich vládli obrovskou silou a mnozí z nich se nechali zlákat na cestu zla. O tom všem vypráví tisíce příběhů a písní. Jsou o osudech a dobrodružstvích různých lidí a tvorů. Mnoho z nich leží ukryto v knihách kláštera Ru. Vysoko v horách stráženy jejich štíty leží zde jako památka na dávné časy. Je perlou vědění a pamětí ostrova. Pojďme se podívat do jeho knihoven a nahlédneme spolu se strážci vědění do jedné z mnoha knih, do jednoho z mnoha příběhů. Nechte se unést časem zpět do dávných dob, kdy magie, čest a boj o přežití nebyly jen prázdná slova...

3. Story

Náš příběh začíná i končí v klášteře Ru. Je to jeden z dávných příběhů a vypráví o mladém muži, co nechtěl být hrdinou. Jeho poklidný a spořádaný život se změní, když je otcem vyslán s dopisem ke svému strýci. Nevinný úkol se stává prvním krokem vedoucím k naplnění jeho osudu. Když později zabloudí na horských stezkách, je vše dokonáno. Je stržen spirálou osudu na cestu, ze které není návratu. Nezbyvá, než jít dál a přežít vše, co osud přichystal. Jeho úkol nekončí návratem k civilizaci tedy ve chvíli, kdy se vše zdá být překonáno - Ne! To právě dobrodružství teprve začíná. Cesta je dlouhá a čas krátký. Vzhůru hrdinové vstříc svému osudu, vzhůru do bojů! Právě svítá a zbraně se lesknou v paprscích zimního slunce. Ostrý vítr vanoucí z neznáma přináší mrazivý chlad a smutek. Holé promrzlé kosti zbloudilých tvorů dokreslují podivnou atmosféru dne, co právě začal. Nuže, ved'te kroky svých mužů, teď nadešel Váš čas.....

4. Požadavky na hardware

- program Magic Island (dále jen MI) je určen pro počítače Amiga 1200 a vyšší (AGA - grafika)
- MI vyžaduje 2MB Chip Memory
- doporučujeme hard disk. Požadované místo na hard disku je 6MB

5. Instalace

Instalace je nutná pouze pro hard diskovou verzi.

K vlastní instalaci: Spusťte počítač a vyčkejte na zavedení systému. Pak vložte do disketové mechaniky disk1.

Na pracovní ploše se Vám objeví ikona vložené diskety. Ujistěte se, že název diskety napsaný pod ikonou je B1.

Pak klikněte levým tlačítkem myši (dále jen LM) na ikonu diskety. Tím otevřete okno se dvěma ikonami - Magic Island, Install. Klikněte 2×LM na ikonu Install. Dále se řiďte pokyny uvedenými v instalačním programu.

6. Spuštění programu

6.1. Disketová verze

Vložte do disketové mechaniky disk1 a zapněte počítač. Jeli počítač zapnutý, resetujte ho (CTRL, levá AMIGA, pravá AMIGA). Vyčkejte než se program nahraje. Pokud se objeví rámeček se systémovým hlášením: Please insert volume Bx in any drive, vložte požadovanou disketu (1až 6) do disketové mechaniky.

POZOR: Diskety měňte pouze na vyžádání!

6.2. Hard disková verze

Pomocí LM se přesuňte do adresáře, ve kterém se nachází nainstalovaný program MI. Klikněte 2×LM na ikonu Magic Island. Startovací program resetuje váš počítač a spustí MI.

POZOR: V případě, že jste na počítači pracovali, nezapomeňte si před spuštěním MI uložit rozpracované soubory!

7. Ovládání hry

7.1. Hlavní menu

INTRO úvodní animovaná sekvence hry
START nová hra
NAHREJ HRU obnovení dříve uložené hry z disku
KONEC ukončení programu MÍ a návrat do systému

Na zvolenou položku najed'te myší, a volbu potvrďte kliknutím LM.

7.2. Výběr hlavního hrdiny

7.2.1. Volba povolání

Máte možnost volby povolání hlavního hrdiny. Jsou zde čtyři povolání

WIZARD kouzelník
ALCHEMIST . . alchymista
FIGHTER . . . bojovník
STRIDER . . . strider (chodec)

Charakteristika povolání:

Kouzelník dokáže nejlépe využít magickou energii. Jeho kouzla jsou jak útočná, tak obranná a ochranná. Jeho fyzická síla však není velká. Neumí bojovat s těžkými zbraněmi a neuneset těžkou zbroj.

Alchymista je podobně jako kouzelník fyzicky slabší. Jeho síla spočívá ve schopnosti vyrábět léčivé lektvary, kouzelné zbraně, magické prsteny a jiné. Magickou energii získává extrahováním magických předmětů a bylin.

Bojovník je silný a odolný. Jediné, co dokáže je bojovat a v boji je také nepřekonatelný. Magickou energii využít nedokáže.

Strider je jen o málo slabší než bojovník. Navíc dokáže působit na zvířata, k čemuž využívá stejně jako kouzelník magickou energii. Schopnosti jejího využití má však omezené.

7.2.2. Zadání jména hlavního hrdiny

Klikněte LM na zatím prázdný obdélník. Napište jméno a editaci ukončete klávesou ENTER.

7.2.3. Charakteristika postavy a extrabody

Každá postava má několik charakteristik:

ŽIVOTY počet životů
MANA magická energie (u bojovníka je nulová)
SÍLA síla má vliv na útočné číslo
ODOLNOST . . odolnost postavy
POHYBLIVOST pohyblivost, obratnost
ROZUM rozum, vzdělání
CHARISMA . . vzhled
ODVAHA . . . kuráž, statečnost

LM na čísla u dané charakteristiky zlepšujete postavě tu vlastnost, které dané číslo náleží. Klikáním pravou myší (dále jen PM) naopak vlastnost postavě zhoršujete. Počet volných extrabodů znázorňují kostky ve spodní části obrázku.

7.3. Výběr družiny

Pomocí LM nebo kurzorových šipek vejděte do hostince.

Kliknutím LM na tlačítko Mluvit a následným kliknutím LM na vybranou postavu aktivujete okno rozhovorů

Najedte myší na zvolenou otázku (odpověď) ze seznamu možných dotazů a odpovědí a volbu potvrďte LM

Kliknutím LM na okno rozhovorů dáte najevo, že máte text přečten a posunete se na další stranu. Podržíte-li stisknuté PM na okně rozhovorů pozastavíte přesun textu na další stranu.

TIP1: Pozorně čtěte rozhovory. Zjistěte si z nich povolání postavy - je dobré mít družinu složenou ze všech dostupných povolání, i když to není nezbytně nutné.

TIP2: Později, již v průběhu hry budete mít možnost svou družinu změnit.

TIP3: Nezapomeňte v hostinci přenocovat, jinak najmutým osobám utečete.

7.4. Ovládání ve hře

Ovládání lze rozdělit do tří základních oken. Mezi okny 1 a 2 se přepínáte kliknutím PM, do okna 3 (okno alchymisty) se dostanete dvojitým kliknutím na obličej alchymisty v okně 2 (viz dále).

7.4.1. Okno 1



1. Kliknutím LM uspáváte (probouzíte) členy družiny. Spánkem družina nabírá síly k další cestě. Všem členům přibývá počet životů až do maxima (červený sloupec), bojovníkům síla, chodcům a kouzelníkům magická energie mana (modrý sloupec). Alchymista získává manu extrahováním z některých předmětů (viz. dále).

2. Lampa - zapínáte, vypínáte ji kliknutím LM. Aby lampa svítila, potřebujete do ní láhev oleje.

3. Diskové operace a konfigurace - kliknutím LM na disk vpravo nahoře je zobrazen requester konfigurace.

OTEVŘÍ nahraje pozici z hard disku nebo z diskety (DF0) do počítače.

ULOŽ uloží stávající pozici na disk nebo disketu

V případě, že nahráváte nebo ukládáte pozici z disket, postupujte takto: Klikněte na požadované tlačítko Otevři nebo Ulož. Vložte do disketové mechaniky disketu s pozicemi. Pokud takovou disketu zatím nemáte,

vložte libovolnou disketu formátovanou pro Amigu. Poté klikněte na tlačítko DF0. Zobrazí se Vám všechny pozice na disketě uložené. Nyní stačí jen kliknout na pozici kterou chcete nahrát nebo na pozici na kterou hodláte ukládat. Pokud pozici ukládáte, budete ještě muset napsat jméno ukládané pozice. Pokud se spletete nevadí. Před provedením příslušné operace budete ještě požádáni o potvrzení prováděné operace.

POZOR: Jména pozic zadávejte bez koncovky .POZ (doplní se automaticky) a nezapomeňte, že tato musí odpovídat požadavkům systému na názvy souborů (připustná jsou všechna písmena a číslice. Další podrobnosti najdete v manuálu k Vašemu počítači.).

POZOR: Po provedení operace zanechte disketu s pozicemi v počítači do doby než si hra vyžádá jinou disketu!

KONFIG nastavení konfigurace, je zde možno nastavit hlasitost hudby a zvuků, přepínáním SNADNĚ, TĚŽKĚ nastavit obtížnost hry, a konečně pomocí ZPĚT DO HLAVNÍHO MENU vrátit program na začátek.

ZRUŠ návrat zpět do hry

4. Slouží k volbě aktivní postavy. (kliknutím LM na zvolenou postavu). Aktivní postava je znázorněna animací rámečku kolem obličeje postavy.

Stisknete-li 2× LM, můžete měnit uspořádání družiny.

POZOR: Všechny operace s tlačítky skupiny 5 až 9 platí právě a jen pro aktivní postavu!

5. Lišta dovedností - na ní je vždy zobrazen seznam dovedností aktivní postavy (viz.4). Horní tlačítka se šipkami slouží pro přepínání mezi stránkami v případě, že postava má více dovedností. Číslo za názvem dovednosti určuje minimální potřebnou manu k provedení dovednosti. Dodanou manu lze u kouzelníka zvýšit podržením LM až do vyčerpání many.

6. VYROBIT Slouží k výrobě nového předmětu z předmětů, které má aktivní postava v pravé a levé ruce. (pozor v některých případech záleží na umístění předmětů).

7. MLUVIT Slouží k rozhovoru s hlavního hrdiny s ostatními členy

družiny a k rozhovoru družiny s mluvícími postavami v dungeonu. Po kliknutí LM se objeví v levé spodní části obrazovky tlačítka znázorňující postavy, se kterými může mluvit hlavní hrdina nebo slouží k volbě zástupce, který bude za družinu mluvit s mluvícími postavami v dungeonu.

8. POUŽÍT Slouží k manipulaci s předmětem v pravé ruce aktivní postavy. Zahrnuje v sobě prozkoumání a použití předmětu. Různé předměty mají rozdílné funkce po použití tlačítka použít (např. krumpáč, svitek). Použití magických svitků a knih dovedností: Po stisknutí tlačítka POUŽÍT se rozeberou svitek v pravé ruce aktivní postavy. Na tuto operaci je třeba si dát pozor, neboť magické svitky jsou pouze na jedno použití. Stisknutím LM aktivujete kouzlo svitku, RM znamená zrušit a ponechat si svitek pro pozdější použití! Podobně je to i s knihami dovedností - aktivací pomocí LM naučíte postavu novou dovedností.

9. KRÁST Slouží k loupení

10. MAPA zobrazí mapu. Na mapě vidíte vždy pouze již známou oblast (tzv. automaping). Na mapě můžete dále listovat mezi mapami které jste již prošel (stisknutím šipek na obrázku mapy). Tlačítkem OZNAČ na obrázku mapy si můžete označit důležité místo.

11. KOMPAS - nachází se vedle tlačítka MAPA.

N North (Sever)
E East (Východ)
S South (Jih)
W West (Západ)

12. Šipky k ovládání pohybu - jak je zřejmé, slouží k pohybu družiny. Pohyb lze ovládat také z klávesnice pomocí kurzorů a kláves DEL, HELP. Pohyb: dopředu - dozadu, posun doleva - doprava, otočení o 90 stupňů doleva - doprava.

14. Vlevo dole se nachází vyobrazení členů družiny - informační sloupce, předmět v levé ruce, předmět v pravé ruce, obličej postavy. Nad tímto jsou základní informační čísla - zleva útočné číslo, obranné číslo, jméno postavy a úroveň. Kliknutím LM a podržením LM na informační

sloupce se zobrazí panel s ostatními informacemi o postavě.

Útočné číslo udává sílu útoku postavy. Závisí na síle zbraně v pravé ruce (meč, dýka...), útočné číslo dále zvýší některé části oděvu (zejména prsteny), a v neposlední řadě na síle postavy. V případě použití lukostřelných zbraní je nutno mít v levé ruce toulec se šipy.

Obranné číslo znázorňuje odolnost postavy. Závisí na obranném čísle předmětu v levé ruce a na všech částech oděvu.

Úroveň postavy se zvyšuje aktivitou postavy. U všech členů družiny je to zejména boj, čtení knih dovedností, u kouzelníka kouzlení, u alchymisty výroba předmětů, extrahování many z předmětů.

Útok postavy se provádí kliknutím LM na obličej postavy. Útok je možno provádět pouze v okně 1 ! Síla útoku závisí na útočném čísle, jak bylo již uvedeno výše. Pokud má postava v pravé ruce speciální zbraň s kouzlem, je možno kliknutím PM na obličej postavy v okně 1 provést útok tímto kouzlem až do vyčerpání počtu použití kouzla zbraně. Úspěšný zásah je signalizován zobrazením čísla zásahu na těle protivníka v okně 3-D výhledu. Stejně je signalizováno napadení družiny zobrazením zásahu na obličej postavy.

červeně normální zásah

zeleně otrava jedem

žlutě magická otrava

TIP: Při otravě je nutno postavu vyléčit vypitím příslušného lektvaru v okně 2 (viz. dále).

7.4.2. Okno 2



- 1.** V okně 2 se nachází batoh, kam si můžete ukládat nalezené předměty. Velikost batohu se zvětší po vložení truhly do batohu. Batoh je pro celou družinu společný. Listování v batohu nahoru a dolů docílíte kliknutím LM na šipky na pravé straně batohu.
- 2.** Kliknutím LM na obličej postavy v okně 2 přepínáte aktivní postavu.
- 3.** V okně 2 můžete oblékat postavu. I zde platí, že kouzelník a alchymista nemohou obléci některé části oděvu určené pouze pro bojovníky a chodce (přilba, brnění...).
- 4.** Pokud máte na myši nějaké jídlo, kliknutím na ústa postavy v pravo nahoře můžete dát postavě najíst.
- 5.** Pod postavou jsou zobrazeny podobně jako v okně 1 předměty v levé a pravé ruce, útočné a obranné číslo. Pod oknem 3-D výhledu se nachází okno textů (viz kapitola Okno 1, bod 13)
- 6.** Dvojitým kliknutím na obličej alchymisty přepnete do okna 3 (okno alchymisty)

7.4.3. Okno 3



V okně 3 může alchymista vyrábět předměty v kotli a extrahovat manu z předmětů.

1. Vlevo je umístěn batoh (viz okno 2)
2. Vpravo nahoře je rámeček (B), který znázorňuje kotel alchymisty. Po vložení předmětu do tohoto rámečku se zobrazí max. mana kterou předmět obsahuje (C).
3. Tlačítkem EXTRACT extrahujete manu z předmětu vloženém v kotli. Extrahovaná mana se zobrazí opět pod tlačítkem Extract. Její velikost závisí na úrovni alchymisty.
4. Na liště dovedností alchymisty jsou zobrazeny jeho dovednosti a minimální potřebná mana. Jak bylo již uvedeno, tuto manu může alchymista získat extrahováním z některých předmětů, nikoli spánkem jako kouzelník a strider. Dovednosti získává z knih dovedností (použití viz tlačítko Použít, okno 1).
5. Po kliknutí LM na dovednost se zobrazí kotel alchymisty. Zde jsou vyobrazeny všechny složky potřebné k výrobě předmětu. Po vložení všech potřebných složek do kotle získáte vyráběný předmět tlačítkem VYROBIT. V případě úspěšné operace se zobrazí vyrobený předmět

v pravém horním rohu v rámečku (B). Tlačítkem ZPĚT se vrátíte zpět na lištu dovedností.

6. Zpět do okna 2 se vrátíte kliknutím PM. Pokud máte rozpracován některý z receptů, máte již vhozeny do kotle některé předměty a vrátíte se do okna 2, stav kotle zůstane zachován.

7.4.4. Ostatní akce

Kliknutím na mramorovou desku v místnosti se zobrazí text na ní napsaný. Nelze-li desku přečíst, použijte dovednost READ (pokud ji ovšem má některý z členů družiny v seznamu dovedností), a potom opět klikněte na desku.

Otevření dveří provedete kliknutím kurzoru myši na tlačítko dveří, popřípadě kliknutím na zámek dveří příslušným klíčem, nebo i jinými způsoby.

Otravu jedem (zelený zásah) vyléčíte vypitím lektvaru protijedu (zelená láhev), kterou družina našla, nebo byla vyrobena alchymistou.

Otravu magickou (žlutý zásah) vyléčíte magickým lektvarem (žlutá láhev).

Červená láhev (healing - léčivý nápoj) zvýší počet životů postavy

8. Stručný popis dovedností:

Magické formule a lektvary nemají české názvy. Jejich účel a použití Vám však nezůstane utajen. Zde Vám předkládáme popis většiny dovedností se kterými se ve hře setkáte. Použijte je v případě, že si nevíte rady. Mnohem zábavnější je přijít na jejich účinky v průběhu, hraním hry.

Blue storm modrý blesk, velmi účinné útočné kouzlo působící však pouze v bezprostřední blízkosti

Fireball ohnivá koule vyslaná kouzelníkem dokáže zasáhnout přesně a ničivě i na velkou vzdálenost

Fire oheň působící téměř na vše živé. Jeho dosah je malý.

Freeze mráz oslabí protivníka i na střední vzdálenost.

Killing cloud smrtící mrak, jedovatý a velmi účinný. Působí jen v bezprostřední blízkosti

Flash záblesk, nejsilnější útočné kouzlo účinné i na velkou vzdálenost.

Sleep spát, na určitou dobu uspí protivníka

Fight scream bojovný výkřik protivníky na určitou dobu psychicky ochromí, čímž je snížena jejich schopnost obrany

Extra power mimořádná síla, bojovník po určitou dobu může útočit větší silou a rychleji, což je na úkor jeho síly (modrý sloupec)

Read čtení. Umožní číst mramorové desky v místnosti, které jsou psány neznámou řečí

Light světlo. Kouzlo rozsvítí místnost s absolutní tmou

Open door otevřít dveře, kouzlo otevírající některé z mnoha dveří

Magic Eye magické oko Vám po použití kouzla a stisknutí tlačítka MAPA umožní vidět živé i mrtvé protivníky

Telesay telepatické mluvení s Amrasem (z města) a s některými mrtvými.

Teleport přenesení družiny - ukažte pointrem myši na místo, kam chcete družinu přenést. Rozsah je znázorněn modrou oblastí na mapě.

Protection ochrana. Na určitou dobu zvýší obranné číslo postavy. Po aktivaci kouzla ukažte pointrem myši na obličej postavy, u které chcete zvýšit ochranu.

Healing léčení, zvýší počet životů léčené postavy. Provedení stejně jako u Protection. Pokud má postava méně než 4 životy, je nutné ji vyléčit pomocí healing (nebo vypít červené láhve s léčivým nápojem). Do této doby totiž postava nemůže spát, což je jistě nepříjemné.

Revive oživení mrtvé postavy. Provedení kouzla stejně jako u healing a protection

Cure p. protijed

Healing p. Léčivá lahvička

Magic p. lahvička léčící magické otrávení

Lamp Oil olej do lampy

Magic Armour magické brnění

Magic Shield magický štít

9. Tipy pro začátečníky:

Pravidelně si ukládejte pozice.

Využijte možnosti uložit více pozic, budete pak mít možnost se případně vrátit ke starší pozici.

Procházejte na každé úrovni vždy celou mapu. Vyhnete se tak situacím, kdy nenaleznete některé předměty.

Ke správnému dungeonu patří **tajné stěny** a spínače. Tajná stěna na pohled vypadá stejně jako normální stěna, lze ji však projít. Tajné spínače slouží buď k otvírání některých tajných vchodů nebo ke speciálním akcím.

Nezapomeňte, že můžete při boji uhýbat! Využívejte kouzla a dovednosti všech postav.

Zvolte na každou příšeru vhodnou strategii boje.

Silní patří dopředu (fighter, strider)

10. CD32 verze

Požadavky na hardware jsou: CD32, myš. Ukládání pozic je řešeno systémem hesel, které hráč obdrží po splnění levelu. V případě, že máte externí disketovou mechaniku, je možno hrát i verzi s ukládáním pozic (viz. 7.4 bod 3).

Hrajete-li systémem hesel a chcete-li nahrát pozici, stiskněte tlačítko HESLO umístěné v diskovém requestru (viz 7.4 bod 3). Pak pomocí myši vložte heslo a zadávání ukončete kliknutím LM na tlačítko OK.

11. Registrace

Plně můžete využít našich služeb pouze jako registrovaný uživatel. Pokud nám o Vás dáte vědět, získáte:

- technickou podporu našich produktů
- zasílání informací o naší aktuální nabídce
- slevy na nákup našich dalších titulů
- ještě něco navíc...

Jak se zaregistrovat? Je to jednoduché! V tomto manuálu najdete registrační kartu. Tu vystříhnete, vyplňte a odešlete. Za několik minut a pár korun na poštovním získáte přístup k informacím a službám, který by Vám jinak zůstal uzavřen (i když jste si jej zakoupením našeho softwaru zaplatili). Registrace pomůže i nám. Pokud uvidíme, že máme dostatek zákazníků a že o náš software je zájem, budeme moci vydávat pro Váš počítač mnohem více titulů.

Před odesláním registrační karty si **opíšte registrační číslo a pečlivě si jej uschovejte**. Bude sloužit k Vaší identifikaci při přístupu k našim službám a bez něho nemůžete tyto služby využívat. **Je nutné poslat nám originál registrační karty, kopie nemohou být uznány!**

Informace, které nám sdělíte na registračních kartách jsou předmětem obchodního tajemství a v žádném případě nebudou sděleny třetí osobě. Jedinou výjimku by představovalo soudní rozhodnutí.

Vyplňujte, prosím, čitelně - nejlépe na stroji, počítači nebo hůlkovým písmem.

11.1 Technická podpora

Poskytneme Vám přístup k technické podpoře na plných **180 dní (!)**. Jsme prvním distributorem v České Republice, který technickou podporu poskytuje. Získáte takto přístup ke všem informacím a řešení všech problémů, které mohou při používání našich programů nastat.

Zatím poskytujeme technickou podporu vyřizovanou písemnou (dopisem) a elektronickou poštou. V průběhu roku 1996 se budeme snažit přidat technickou podporu telefonickou, kterou zatím z technických důvodů nemůžeme zřídit. **Všichni registrovaní uživatelé budou o jejím zřízení včas informováni!**

Pokud chcete využít písemnou technickou podporu, napište svůj dotaz tímto způsobem:

Na první řádku dopisu Vaše registrační číslo, pod to Vaši adresu a (případně) telefon nebo fax a eventuálně e-mail adresu. Dále napište, jakým způsobem chcete odpovědět (dopisem, e-mailem, faxem, ve výjimečných případech i telefonicky (napište, kdy jste k dosažení)). Dále, prosím, vynechte řádku a napište svůj dotaz. Oslovením a zdvořilostním souslovím se můžete vyhnout (urychlí to zpracování). Obálku prosím označte viditelným TP.

Např. tedy: 0001.100.1234567
František Vopička
Za krchovem 13
Dolní Kotěhůlky
987 65
tel. 0666/123 456
fax. 0666/123 456
e-mail. vopicka@kotehulky.cz
Odpovězte mi elektronickou poštou..

Existuje způsob, jak využívat hesla z CD32 na normální Amize 1200 ?

Způsob využití technické podpory e-mailem je obdobný. Jako subject zprávy uveďte TP.

Své dotazy směrujte na adresu: **Signum, Haškova 1582, Roztoky 252 63** nebo na naší adresu elektronické pošty (Internet): **signum@infima.cz**. Prosíme, dodržujte výše předepsanou „štábní kulturu“, ulehčíte nám práci a tím i urychlíte vyřízení Vašeho dotazu. Dotaz by měl být stručný, ale měli byste jasně popsat problém, svůj hardware, co jste zkoušeli, abyste chybu odstranili sami a v čem, podle Vám je asi úskalí. Váš dotaz by neměl být příliš obecný (očekáváme, kdy přijde: „Nemůžu spustit Magic Island, co mám dělat?“).

Odpovídáme pouze na dotazy týkající se technické stránky programu: problémy kolem instalace, ukládání pozic a vůbec provozu programu jako takového. Na dotazy týkající se hraní a děje hry (např. „Jak mám odstranit balvan v lese, který mi brání průchodu do dalšího kola?“) v **žádném případě neodpovídáme**. (Můžete je zkusit směřovat např. na některý z herních časopisů.)

11.2 Zaslání informací o naší aktuální nabídce

Registrovaným uživatelům budeme zasílat naše aktuální nabídkové katalogy, přehledy nových námi nabízených titulů a informace o chystaných produktech. Díky těmto informacím budete vždy vědět první, co se chystá. Zájemcům umožníme také např. testování našich produktů, atd.

11.3 Slevy

Naším registrovaným uživatelům poskytujeme zvláštní slevy na další vyráběné tituly. Budete si u nás moci objednat software v předstihu a za daleko nižší ceny, než v kterémkoliv obchodě.

Nestojí tyto všechny výhody za pár minut Vašeho času ???

„Magic Island“ - je ochranná známka software vyrobeného a produkovaného Yes manager services s.r.o.

Další značky zmiňované v této publikaci mohou být ochrannými známkami jejich vlastníků.

Programové vybavení popsané v této publikaci podléhá licenční smlouvě. Tato publikace je nedílnou součástí softwarového balíku „Magic Island“. Nesmí být distribuována odděleně, z distribuce vyňata nebo jinak oddělena od softwarového díla bez písemného souhlasu firmy Signum.

Žádná část této příručky nesmí být kopírována ani přenesena v žádné podobě a žádným způsobem, včetně fotokopírování bez písemného souhlasu firmy Signum.

Signum, Haškova 1582, Roztoky 252 63

© Signum 1995

© Yes manager services s.r.o. 1995

